

**PENGEMBANGAN APLIKASI FENCLA (*FUN ENGLISH CLASS*) SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA KELAS IV PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INGGRIS**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Diajukan Oleh:

**YULIANTIKA MAHARANI SAPUTRI**

**A710140050**

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2018**

**PENGEMBANGAN APLIKASI FENCLA (*FUN ENGLISH CLASS*) SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA KELAS IV PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INGGRIS**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Diajukan Oleh:

**Yuliantika Maharani Saputri**

**A710140050**

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2018**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Yuliantika Maharani Saputri

NIM : A710170050

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi FENCLA (*Fun English Class*) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, Oktober 2018

Yang membuat pernyataan,



Yuliantika Maharani Saputri

A710170050

**PENGEMBANGAN APLIKASI FENCLA (*FUN ENGLISH CLASS*) SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA KELAS IV PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

Diajukan Oleh:

**Yuliantika Maharani Saputri**

**A710170050**

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas  
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah  
Surakarta untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, Oktober 2018

Telah diperiksa dan disetujui oleh :

Dosen Pembimbing 1



Irma Yuliana, S.T, M.M, M.Eng.

NIDN. 0620077802

Dosen Pembimbing 2



Prof. Dr. Sutama, M.Pd

NIDN. 00070160002

HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI

**PENGEMBANGAN APLIKASI FENCLA (*FUN ENGLISH CLASS*) SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA KELAS IV PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Yuliantika Maharani Saputri

A710170050

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada hari Sabtu, 03 Nopember 2018

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Irma Yuliana, S.T, M.M, M.Eng.

(Ketua Dewan Penguji)

2. Prof. Dr. Sutama, M.Pd

(Anggota Dewan Penguji 1)

3. Drs. Sujalwo, M.Kom.

(Anggota Dewan Penguji 2)

(.....*Irma Yuliana*.....)  
(.....*Prof. Dr. Sutama*.....)  
(.....*Drs. Sujalwo*.....)

Surakarta,..... Nopember 2018

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



**(Prof. Dr. Harun Joko Prayitno)**

**NIP. 106504281993031001**

## **HALAMAN MOTTO**

*“Today is My Day”*

“Hai Orang-Orang Yang Beriman, Jadikanlah Sabar Dan Shalat Sebagai Penolongmu,  
Sesungguhnya Allah Beserta Orang-Orang Yang Sabar” (Al Baqarah : 153)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Salam bahagia peneliti sampaikan, semoga kita semua selalu diberikan Rahmat dan Hidayah dari Allah SWT. Amiin.

Teriring do'a dan rasa syukur kepada Allah SWT karena telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini meskipun masih jauh dari kesempurnaan. Selanjutnya skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua dan adik tercinta yang banyak memberikan dukungan tanpa batas.
2. Kepada teman terdekat saya yang bersabar menunggu dan membantu mengerjakan skripsi.
3. Kepada “*My Soulmate*” yang tiada hentinya saling memberikan semangat di saat susah, senang, duka dan lara.
4. Keluarga besar PTI 1<sup>st</sup> *Generationa* 2014 sebagai teman senasib dan seperjuangan.
5. Almamater Tercintaku Universitas Muhammadiyah Surakarta.

# **PENGEMBANGAN APLIKASI FENCLA (*FUN ENGLISH CLASS*) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

## **Abstrak**

Penelitian ini untuk mengetahui pengembangan, kelayakan, dan keefektifan aplikasi FENCLA (*Fun English Class*) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas IV dalam memahami, membaca, dan menulis kosa kata sederhana dengan menggunakan bahasa Inggris. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan tes dan non tes. Teknik analisis yang digunakan adalah kelayakan. Pengembangan aplikasi FENCLA sebagai media pembelajaran kelas IV untuk mata pelajaran bahasa Inggris, melalui tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penilaian ahli media dikatakan sangat layak dengan rata-rata keseluruhan 90% dan penilaian dari ahli materi masuk kategori sangat layak dengan rata-rata keseluruhan 92,78%. Penilaian dari aspek yang diujicobakan kepada siswa mendapatkan rata-rata sebesar 92.79% yang dikategorikan sangat setuju. Hasil uji *One Way Anova Kruskal-Wallis Test* diperoleh nilai *Asymp Sig* sebesar  $0,00 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga penggunaan aplikasi FENCLA sebagai media pembelajaran bahasa Inggris kelas IV di SD N 3 Sajen efektif terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian aplikasi FENCLA sebagai media pembelajaran bahasa Inggris kelas IV sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran bahasa Inggris.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Aplikasi FENCLA, Media Pembelajaran



## **Abstract**

This study is to determine the development, feasibility and effectiveness of the FENCLA (Fun English Class) application as a learning media to improve the ability of fourth grade students to understand, read, and write simple vocabulary using English. The research method used is the Research and Development (R & D) method using the ADDIE development model. Data collection techniques used are tests and non-tests. The analysis technique used is feasibility. Development of the FENCLA application as a fourth grade learning media for English subjects, through the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The results of the assessment by media experts are said to be very feasible with an overall average of 90% and the assessment of material experts in the very feasible category with an overall average of 92.78%. Assessment of aspects tested to students get an average of 92.79% which is categorized as very agree. The results of the One Way Anova Kruskal-Wallis Test are obtained by the Asymp Sig of  $0.00 < 0.05$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, so the use of the FENCLA application as a fourth grade English learning media in SD N 3 is effective against student learning outcomes. The results of the FENCLA application study as a fourth grade English learning media are very feasible to use to improve students' ability to understand English lessons.

**Keywords:** English Language, FENCLA Application, Learning Media

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.*

Alhamdulillah robbil'alamiin, puji dan rasa syukur peneliti haturkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Aplikasi FENCLA (*Fun English Class*) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris”

Skripsi ini akan membahas masalah media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran bahasa inggris dengan menggunakan aplikasi Flenca (*Fun English Class*). Sehingga, skripsi ini berisi data terkait Pengembangan Aplikasi FENCLA (*Fun English Class*) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris diharapkan dapat membantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas.

Peneliti menyadari dengan sepenuh hati bahwa dalam menyusun skripsi ini tidak dapat berhasil tanpa adanya bimbingan, arahan, bantuan, motivasi, serta fasilitas yang diberikan oleh pihak-pihak yang terkait dalam pembuatan skripsi ini. Oleh sebab itu, peneliti ucapkan terima kasih dengan setulusnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Drs Sujalwo, M.Kom. selaku Ketua Prodi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan motivasi dalam pembuatan skripsi ini.
3. Hernawan Sulistyanto, S.T, M.T. selaku Pembimbing Akademik Prodi Pendidikan Teknik Informatikayang selalu membimbing dengan tulus dan rela hati kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi.

4. Irma Yuliana, S.T, M.M, M.Eng. selaku Dosen Pembimbing I skripsi yang tiada hentinya memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi dalam perencanaan hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Prof. Dr. Sutama, M.Pd.\_selaku Dosen Pembimbing II skripsi yang tiada hentinya memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi dalam perencanaan hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan ilmunya selama ini kepada peneliti sehingga dapat bermanfaat dalam penyusunan skripsi dan dapat bermanfaat di kemudian hari.
7. Ayah, Ibu, dan adik tercinta yang telah memberikan bimbingan dan dukungan baik materiil maupun sprirituil dengan penuh ketulusan hati kepada penulis selama *Bertholabul Ilmi*.
8. Keluarga besarku, semoga Allah SWT selalu menunjukkan jalan yang lurus.

Buat semuanya, peneliti berdo'a agar amal kebaikan kalian dicatat sebagai amalan soleh disisi Allah SWT dan diberikan balasan yang baik pula di yaumul akhir. Segala kemampuan telah peneliti curahkan dan tuangkan demi terselesaikannya skripsi ini. Meskipun demikian, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Peneliti dengan setulus hati, lapang dada, dan terbuka menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya hanya kepada Allah Ta'ala segalanya penulis kembalikan. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca, Amiin.

Surakarta, 7 Nopember 2018

Peneliti

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang.....	1
B. Identifikasi masalah .....	5
C. Pembatasan masalah.....	5
D. Rumusan masalah.....	5
E. Tujuan penelitian.....	5
F. Manfaat penelitian.....	6

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori .....	7
1. Media Pembelajaran.....	7
a. Pengertian media pembelajaran .....	7

b. Jenis-jenis media pembelajaran.....	9
c. Ciri-ciri media pembelajaran.....	11
d. Ruang lingkup media pembelajaran.....	12
e. Fungsi dan manfaat media pembelajaran.....	12
2. Multimedia .....	13
3. <i>Adobe Flash CS6</i> .....	14
B. Penelitian Terdahulu (Relevan).....	14
C. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	16
D. Kerangka Berpikir .....	17
E. Hipotesis.....	19

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	20
B. Model Pengembangan .....	20
C. Prosedur Pengembangan .....	21
D. Subyek, Lokasi, dan Waktu .....	24
E. Jenis Data .....	24
F. Teknik Pengumpulan Data.....	24
G. Instrument Penelitian .....	28
H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	33
I. Teknik Analisis Data.....	37

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Pengembangan .....	43
1. Analisis Data Produk .....	43
2. Tahap Desain Produk .....	52
3. Tahap Pengembangan dan Penerapan Produk .....	63
B. Deskripsi Data.....	73
1. Validasi Oleh Ahli Media .....	73
2. Validasi Oleh Ahli Materi .....	75

3. Respon / Tanggapan Dari Siswa .....	76
4. Analisis Data Awal.....	80
5. Analisis Data Akhir.....	81
C. Pembahasan .....	84
1. Pengembangan Produk.....	84
2. Kelayakan Produk .....	86
3. Keefektifan Produk .....	87
D. Keterbatasan pengembangan.....	88
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	89
B. Implikasi .....	91
C. Saran .....	92
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>93</b>
 <b>LAMPIRAN.....</b>	<b>96</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media .....	28
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi .....	30
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Responden .....	31
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument untuk Kebutuhan Guru.....	32
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrument untuk Kebutuhan Siswa .....	33
Tabel 3.6 Hasil Perhitungan Validitas Instrument .....	35
Tabel 3.7 Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi .....	36
Tabel 3.8 Hasil Perhitungan Reliabilitas.....	37
Tabel 3.9 Kriteria Skor Penilaian Skala <i>Likert</i> .....	37
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Validasi Para Ahli.....	39
Tabel 3.11 Kriteria Hasil Persentase Tanggapan Guru Dan Siswa.....	40
Tabel 3.12 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar .....	41
Tabel 4.1 Standar Kometensi Dan Kompetensi Dasar.....	51
Tabel 4.2 Materi Ajar.....	52
Tabel 4.3 Hasil Respon/Tanggapan Siswa.....	77
Tabel 4.4 Uji Normalitas <i>Pre-Test</i> .....	80
Tabel 4.5 Uji Normalitas <i>Post-Test</i> .....	81
Tabel 4.6 Hasil Pengujian peningkatan rata-rata / <i>N-gain</i> .....	83
Tabel 4.7 Uji <i>One Way Anova Kruskal-Wallis Test</i> .....	83
Tabel 4.8 Uji <i>One Way Anova Test Static</i> .....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hipotensis Penelitian.....	19
Gambar 3.1 Bagan Model Penelitian ADDIE.....	21
Gambar 4.1 Bagan Proseses Pengembangan .....	43
Gambar 4.2 Grafik Cara Penyampain Guru .....	44
Gambar 4.3 Grafik Metode Pembelajaran Guru .....	44
Gambar 4.4 Grafik Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru .....	45
Gambar 4.5 Grafik Media Pembelajaran Yang Digunakan Oleh Guru .....	45
Gambar 4.6 Grafik Penggunaan Grafik Media Interaktif Oleh Guru .....	46
Gambar 4.7 Dampak media Interaktif Bagi Siswa.....	46
Gambar 4.8 Cara Penyampaian Materi Oleh Guru Menurut Siswa.....	47
Gambar 4.9 Grafik Metode Pembelajaran Guru Menurut Siswa.....	48
Gambar 4.10 Materi Pembelajaran Guru Menurut Siswa.....	47
Gambar 4.11 Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Menurut Siswa .....	49
Gambar 4.12 Penggunaan Media Interaktif Oleh Guru Menurut Siswa.....	49
Gambar 4.13 Media Yang Diinginkan Siswa .....	50
Gambar 4.14 <i>Flowchart</i> .....	53
Gambar 4.15 Desain Halaman <i>Home</i> .....	53
Gambar 4.16 Desain Halaman <i>Setting</i> .....	54
Gambar 4.17 Desain Halaman <i>About</i> .....	55
Gambar 4.18 Desain Halaman <i>Menu</i> .....	55
Gambar 4.19 Desain Halaman Sub Materi Bagian I.....	56
Gambar 4.20 Desain Halaman Sub Materi Bagian II .....	56
Gambar 4.21 Desain Halaman Sub Materi Bagian III .....	57
Gambar 4.22 Desain Halaman Isi Materi.....	58
Gambar 4.23 Desain Halaman Halaman Latihan Soal Bagian I.....	58
Gambar 4.24 Desain Halaman Halaman Latihan Soal Bagian 1I.....	59
Gambar 4.25 Desain Halaman Halaman Latihan Soal Bagian 1II.....	60



Gambar 4.26 Halaman <i>Use Case Diagram</i> .....	61
Gambar 4.27 Halaman <i>Activity Diagram</i> .....	62
Gambar 4.28 Halaman <i>State Diagram</i> .....	63
Gambar 4.29 Halaman <i>Home</i> .....	64
Gambar 4.30 Halaman <i>Setting</i> .....	65
Gambar 4.31 Halaman <i>About</i> .....	65
Gambar 4.32 Halaman <i>Menu</i> .....	66
Gambar 4.33 Halaman Sub Materi Bagian I.....	67
Gambar 4.34 Halaman Sub Materi Bagian II.....	68
Gambar 4.35 Halaman Sub Materi Bagian III .....	69
Gambar 4.36 Halaman Isi Materi.....	70
Gambar 4.37 Halaman Halaman Latihan Soal Bagian I.....	70
Gambar 4.38 Halaman Halaman Latihan Soal Bagian II.....	71
Gambar 4.39 Halaman Halaman Latihan Soal Bagian III .....	72
Gambar 4.40 Grafik Hasil Validasi Ahli Media .....	74
Gambar 4.41 Grafik Hasil Validasi Materi .....	76
Gambar 4.42 Grafik Hasil Keseluruhan Penilaian Siswa .....	78
Gambar 4.43 Grafik Hasil Keseluruhan Penilaian Media.....	80
Gambar 4.44 Grafik Hasil Belajar Siswa.....	82

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Hasil validasi ahli media.....	94
2. Hasil Validasi ahli materi .....	94
3. Hasil respon peserta didik.....	94
4. Hasil keseluruhan persentase penilaian peserta didik.....	95
5. Hasil nilai dari kelayakan media .....	95
6. Hasil Belajar Uji Coba Pemakaian .....	95
7. Hasil Uji Validitas Media .....	96
8. Hasil uji validitas materi.....	99
9. Hasil Respon Peserta Didik .....	102
10. Soal ujian <i>pre-test</i> .....	108
11. Kunci Jawaban .....	109
12. Soal <i>post-test</i> .....	109
13. Kunci Jawaban <i>Pos test</i> .....	111
14. Daftar Nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .....	111
15. Dokumentasi .....	112
16. Dokumentasi Hasil <i>pre-test</i> .....	116
17. Dokumentasi Hasil <i>post-test</i> .....	119
18. Lampiran RPP.....	127
19. Lampiran Pada Lampiran RPP .....	133